Ecran du Maître de Jeu



Dans cette pochette, vous trouverez :

- Un superbe écran regroupant de façon claire et précise tous les tableaux nécessaires à la maîtrise d'une partie d'Hawkmoon NE, directement à la portée du Maître de Jeu.
- Un scénario de 16 pages intitulé «Le Cœur de Némésis». Commençant à enquêter sur un meurtre particulièrement hideux, les aventuriers vont découvrir que les choses effrayantes ensevelies pendant la Catastrophe n'ont peut être pas toutes disparues. Le meurtrier, en route pour une cité abandonnée, possède-t-il la clef d'une arme ultime ?

Un exemplaire du jeu Hawkmoon est nécessaire pour utiliser pleinement ce supplément.
La possession du supplément «La France» est conseillée; mais pas obligatoire.

ISBN : 2-906897-77-9



Prix : 99 francs







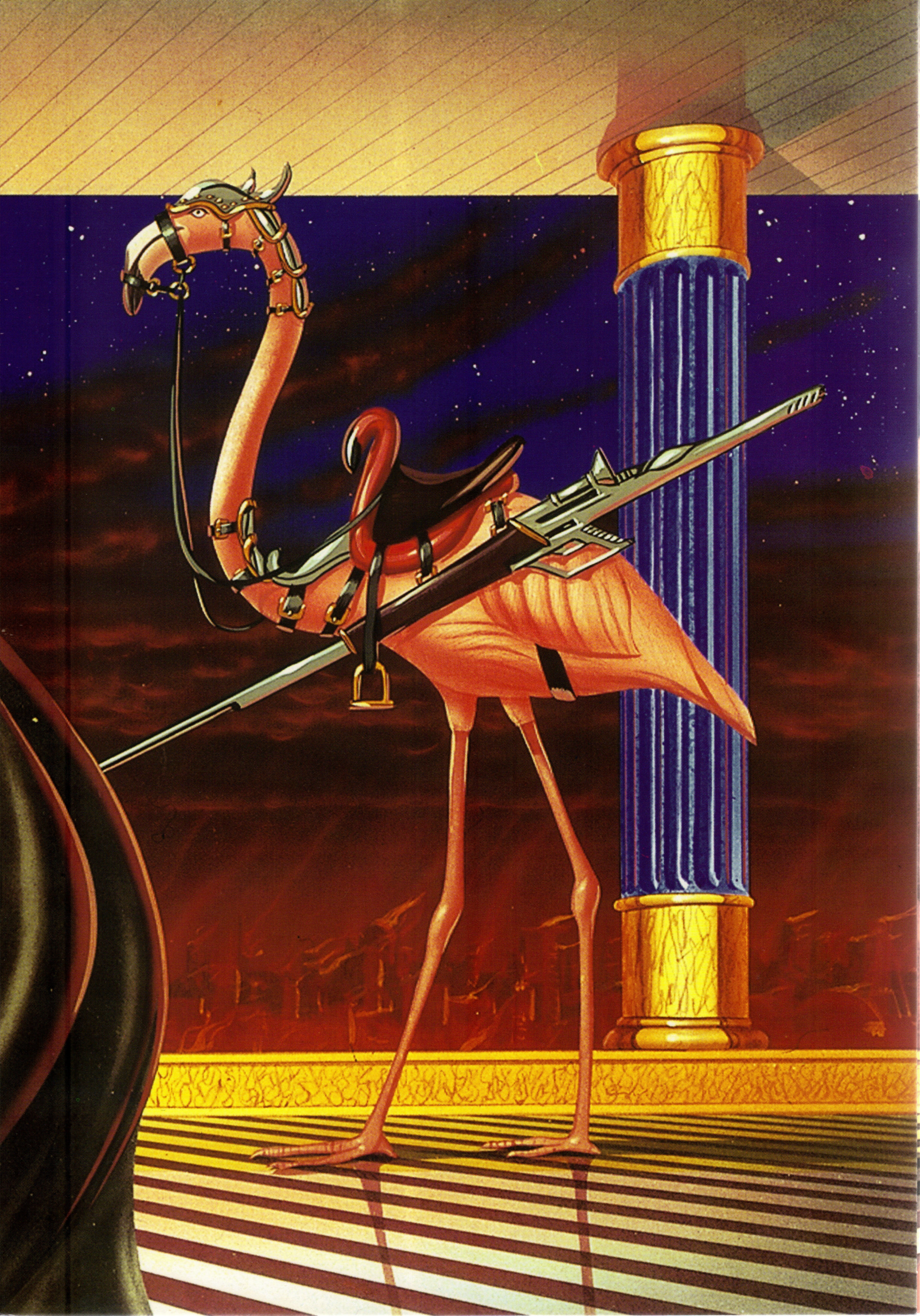


Table des Maladresses

Nombre de choses se produisent au cours d'une bataille. La Table des Maladresses présente les erreurs et leurs répercussions. Quelques rares résultats entraînent la perte de points de vie supplémentaires. Nous vous conseillons de vous en tenir aux conséquences. Certains résultats pourront sembler mieux convenir à l'attaque ou à la parade, mais les combattants subissent et distribuent les coups presque simultanée.

Si l'un des énoncés semble hors de propos au MJ, il devra le modifier.

Si le maître de jeu pense que c'est raisonnable, il peut substituer la maladresse universelle à un résultat inadéquat ou bien choisir qu'aucune maladresse n'ait été commise.

Maladresses au Contact

Maladresse Universelle : l'arme vous échappe des mains et atterrit à vos pieds : il vous faut cinq EDEX pour la ramasser.

Lancez un D100.

01-06 Vous glissez ou trébuchez sur des pierres ou sur tout autre chose - Vous perdez votre prochaine parade. Votre adversaire a la possibilité de se dégager.

07-12 Vous glissez ou trébuchez sur un cadavre ou sur un obstacle d'une autre nature - Vous perdez votre prochaine attaque. Votre adversaire peut se dégager.

13-18 Vous glissez ou trébuchez sur une flaque de sang, d'eau, ou sur autre chose - Vous perdez vos attaque et parade suivantes. Votre adversaire peut se dégager.

19-24 De la sueur dans vos yeux - Vous ne pouvez que parer, esquiver, ou vous déplacer pendant les 1D3 prochains rounds de combat. Votre adversaire peut se dégager.

25-28 La lanière de votre bouclier vient à se rompt - Réduisez de moitié le pourcentage de parade avec votre bouclier jusqu'à ce que vous puissiez le faire réparer.

29-32 Distrait - Votre prochaine attaque rate automatiquement, et ce, quel que soit le round auquel elle a lieu.

33-36 Vous lâchez votre arme - Elle est à vos pieds : il vous faut 5 EDEX pour la récupérer ; votre adversaire peut se dégager. Ignorez cette maladresse si vous parez avec un bouclier.

37-40 Arme projetée au loin - Elle se trouve à 1D4 m. de distance dans une direction de 1D8 sur la Rose des Vents (1=Nord ; 2=Nord-Est ; 3=Est ; 4=Sud-Est ; etc.). Ignorez cette maladresse si vous parez avec un bouclier.

41-43 Coup au plexus solaire - Vous pouvez parer mais êtes incapable d'attaquer ou d'esquiver pendant deux rounds. Votre adversaire a la possibilité de se dégager. Ignorez cette maladresse si vous parez avec un bouclier.

44-46 Bras entaillé, épaule luxée - Vous ne pouvez utiliser qu'une arme ou un bouclier (mais pas les deux) jusqu'à la fin du combat. Ignorez cette maladresse si vous parez avec un bouclier.

47-49 Coup violent au visage - Seules les parades et les esquives vous sont autorisées jusqu'à la fin du round suivant. En effet, vous tentez d'essuyer le sang qui coule dans vos yeux ; votre adversaire peut se dégager. Ignorez cette maladresse si vous portez un casque.

50-52 Vous êtes surpris par un coup porté par derrière ou de flanc - Vous tombez au sol. Votre adversaire peut se dégager.

53-55 Grand coup à la tête - Vous ne perdez aucun point de vie mais vous êtes pris de vertiges. Diminuez vos compétences d'attaque et de parade de moitié pendant un round complet.

56-58 Casque projeté au loin - Il vous faut 5 EDEX pour le ramasser et un round de combat complet pour le remettre après vous être désengagé du combat. Il vous ne portez pas de casque, consultez l'énoncé 53-55 ci-dessus.

59-62 Votre arme se brise - Si vous voulez en utiliser une autre, il vous faut la sortir du fourreau ou la ramasser sur le sol. Votre adversaire a la possibilité de se dégager.

63-65 Votre bouclier est cassé en deux - Jetez-le. Si vous n'utilisez pas de bouclier, c'est votre arme de parade qui casse.

66-68 Nez cassé ou entaillé - Vous saignez pendant 1D6+4 rounds de combat ; la difformité consécutive à cette maladresse est permanente. Vous perdez 1 point d'APP.

69-71 Pied écrasé, cheville foulée - Réduisez votre DEP de moitié jusqu'à la fin de la bataille.

72-74 Vous perdez le petit doigt de l'une de vos mains - Diminuez toutes vos compétences d'armes ou votre compétence au bouclier de 10 %, au choix du joueur.

75-77 Votre arme se coince dans le bouclier ou l'armure de votre adversaire - Vous êtes dans l'obligation de réussir un jet inférieur ou égal à votre FOR x3 pour la dégager.

78-80 Jambe entaillée - Réduisez de moitié votre compétence en Esquive tant que vous n'avez pas bénéficié de Médecine Rudimentaire, de Cataplasme Miraculeux, d'une Unité de Soins ou d'une Potion pouvant aider à la guérison.

81-83 Vous perdez une chaussure ou une botte - Vous en aurez besoin s'il fait très chaud ou très froid, ou encore si le sol est rocailleux. Vous devez vous désengager et réussir un jet de Chercher pour espérer la retrouver.

84-86 Genou enfoncé ou coupé - Esquive, Equitation, Natation ou DEP supérieur à 4 interdits. Ce résultat n'a pas d'incidence si vous utilisez un grand bouclier.

87-89 Une entaille couvre votre oeil de sang, vous aveuglant à moitié - Diminuez de moitié vos attaques et parades tant que vous n'avez pas bénéficié de Médecine Rudimentaire, de Cataplasme Miraculeux ou d'une potion pouvant aider à la guérison.

90-92 Une sangle de votre armure s'est coupée - Soustrayez 1 point aux résultats de vos jets d'armure jusqu'à ce que celle-ci ait été réparée.

93-95 Partie d'armure perdue - Réduisez tous vos jets d'armure de 2 points jusqu'à la fin du combat.

96-97 Vous touchez un ami ou vous-même, à déterminer par un jet de Chance - Cette maladresse occasionne les dégâts tirés plus le Modificateur aux Dégâts.

98-99 Très grande maladresse - Faites 2 jets de plus sur cette table.

00 Erreur monumentale ! Faites trois jets de plus sur cette table.

Maladresses aux Armes de Jet ou de Tir

La plupart des incertitudes qui régissent les combats disputés au contact ne s'appliquent pas aux tirs de projectiles. Les erreurs commises en utilisant une arme de jet ou de tir, plus répétitives, ne s'appliquent généralement qu'à l'attaquant.

Lancez 1D6.

1) Vous glissez ou perdez pied et ne tirez pas ce round.

2) Vous tombez, brisant votre flèche ou votre lance, renversant vos pierres de fronde. Une arme de tir cesse brutalement de fonctionner, pour être opérationnelle le prochain round. Aucun tir à considérer lors de ce round.

3) Vous faites tomber votre projectile, le ramassez et tirez n'importe où lors de la dernière EDEX. Une arme de tir cesse brutalement de fonctionner, mais est opérationnelle pour tirer en l'air lors de la dernière EDEX du round.

4) Vous glissez et ratez votre tir, touchant une cible au hasard parmi vos amis s'il y en a près de vous. Effectuez les dégâts normaux, sans ajouter de Modificateur aux Dégâts, car votre attaque est portée sans équilibre ou appui. Votre ami ne peut ni parer, ni esquiver cette attaque.

5) En raison d'un manque d'entretien, la corde de votre arc ou la lanière de votre fronde se brise, le fer de lance se déloge, votre lance-feu tombe en panne, etc. N'effectuez aucune attaque lors de ce round. Il vous fait 4 rounds pour réparer, ainsi qu'un jet de Réparer/Concevoir pour une arme de tir.

6) Vous vous apercevez que vous avez laissé une partie ou l'ensemble de vos munitions dans votre paquetage ; cette attaque est la dernière que vous pourrez porter. Si votre paquetage est à proximité, il vous faut 1D3 rounds de combat pour le récupérer. Pour les armes de tir, vous n'avez pas remonté le système à ressort ou rechargé les accumulateurs. Vous ne pouvez pas attaquer ce round-ci.

La Table des Résistance

Caractéristique Active

Caractéristique Passive	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
11	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
12	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
13	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
14	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
15	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
16	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
17	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
18	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Table des Armures [1]

	Abs.	Abs. sans heaume	Enc.	Autre TAI [2]	Comp. [3]	Comp. sans heaume	Rounds	Prix
Armure tissée	+1D6	+1D6	légère	+/-2	-	-	2	2 000+
Cotte de mailles	1D6+2	1D6+1	légère	+/-2	25 %	10 %	2	800
Cuir et anneaux	1D6+1	1D6	légère	+/-1	25 %	10 %	2	600
Cuir souple	1D6-1	1D6-1	légère	+/-2	-	-	2	100
Demi-plaques (torse)	1D8+1	1D8	modérée	+/-1	25 %	10 %	2	675
Demi-plaques et anneaux	1D8+2	1D8+1	modérée	+/-1	25 %	25 %	4	750
Plaques	1D10+2	1D10	encombrante	-1	50 %	25 %	8	1 000+
Plaques granbretonnes	1D10+2	1D10	modérée	non	25 %	25 %	8	2 000+
Plaques de tournoi	1D10+10	1D10+6	très encombrante	+/-1	90 %	80 %	15	5 000+

Légende

1) Disponibilité : les armures tissées sont pratiquement introuvables, et généralement destinés aux souverains, aux chefs de guerre ou aux plus grands nobles d'une nation. Les artisans les plus réputés n'en ont jamais forgé qu'une dans leur vie. Les plaques granbretonnes sont inaccessibles à tous hormis aux Granbretons eux-mêmes.

2) En ajustant les sangles de leur armure, les porteurs d'armures de plaques risquent d'avoir des problèmes de pointure. La notion de TAI est plutôt suspecte au sujet des armures, celles-ci étant entièrement ouvrées sur mesure et non en fonction des TAI.

3) Règle optionnelle : si vous portez une armure et tentez d'utiliser une compétence générale, le pourcentage de la colonne indique les chances que votre armure réduise de moitié votre score dans cette compétence. Arrondissez au chiffre supérieur.

Table des Boucliers [1]

	Base	Dégâts [2]	Structure	Empale [3]	Pare	FOR/DEX min.	Prix
Demi (targe, écu, etc.)	15	1D2+MD+repousser	15	non	oui	5/7	75
Petit (rond, etc.)	15	1D3+MD+repousser	20	non	oui	9/9	100
Entier (grand, entier, etc.)	15	1D4+MD+repousser	22	non	oui	11/9	125
Grand (infanterie, hoplite, etc.)	15	repousser	26	non	oui	12/8	150

Légende

1) La portée est toujours le contact.

2) Il s'agit souvent d'une manoeuvre effectuée en projetant le rebord d'acier du bouclier dans le menton ou le visage de l'ennemi.

3) Certains boucliers peuvent présenter une pointe centrale pouvant empaler sur un jet d'attaque de 01. Les dégâts d'une telle pointe dépassent rarement ceux d'une dague, à savoir 1D4+2+MD. Ils ne servent alors pas à repousser l'adversaire, mais à lui infliger des dégâts supplémentaires.

Table des Blessures Graves

L'aventurier a subi une blessure grave. Lancez les dés pour déterminer l'endroit touché. Effectuez un jet de Chance. Réussi : l'aventurier ne perd que des points de vie. Echec : l'aventurier perd des points de vie et de caractéristiques. Voici plusieurs descriptions de blessures. Adaptez-les afin de les faire correspondre à la situation. Compensez les points de caractéristique perdus par des réponses adaptées ou par à un entraînement de ces dernières ; les cicatrices ne disparaissent pas. Si vous ne faites rien, la perte est permanente. Recalculez les points de vie, le Modificateur aux Dégâts, INT libre, Secrets Technologiques mémorisés, etc.

01-10 Rupture des tendons de la jambe entraînant un pied boiteux ; dégâts dorsaux ou lésions des nerfs de la colonne vertébrale tordent le torse vers la gauche ou la droite ; genou détruit ; etc. Perdez 1D3 points de DEX. Votre DEP maximum est maintenant inférieur de 1D3 points. Vous pouvez continuer à vous battre.

11-20 La plus grande partie de votre nez est en rondelles ; de multiples cicatrices couvrent vos mains ; une de vos oreilles est tranchée ; une cicatrice livide longue de 8 centimètres vous donne un air maléfique ; etc.Perdez 1D3 points d'APP. Il vous est impossible de dissimuler votre repoussante difformité. Vous pouvez continuer à vous battre.

21-30 Poignet/main endommagés ; une tranche de muscles du bras/de l'épaule est découpée ; un morceau de mollet/de cuisse vient d'être amputé ; les nerfs de votre colonne vertébrale sont endommagés ; vous venez de perdre plusieurs doigts/orteils ; etc. Perdez 1D3 points de FOR ; cette perte peut modifier la nature des armes que vous pouvez manipuler. Vous pouvez continuer à vous battre avec une arme mais sans bouclier.

31-40 Un poumon perforé affaiblit votre système respiratoire ; des blessures profondes portées à votre estomac s'infectent de manière chronique ; des blessures ventrales affaiblissent votre digestion et votre état de santé général ; reins et foie endommagés ; etc. Perdez 1D3 points de CON ; votre DEP maximal est maintenant inférieur de 1D3 points et vos points de vie peuvent avoir diminué. Vous pouvez continuer à vous battre.

41-50 Une commotion altère votre ouïe et limite vos compétences Ecouter et Sagacité à 65 % maximum ; des plaies à la tête vous contraignent dorénavant à effectuer un jet de Chance dès que vous utilisez les compétences Europe du Tragique Millénaire, Million de Sphères, Monde Ancien, Potions et Terra Incognita ; des blessures affectent votre perception des distances et réduisent vos compétences en armes de jet à un maximum de 65 % ; de multiples plaies recouvrent votre cou et votre visage, limitant vos compétences Baratin, Eloquence, Marchander et Langues à 65 % maximum ; etc... Perdez 1D3 points d'INT ; cette perte affecte la capacité à utiliser la science. Vous pouvez continuer à vous battre.

51-60 Reportez-vous en 01-10 ; ajoutez la perte d'un bras, d'une jambe ou de deux membres. Perdez 1D6 points de DEX et réduisez votre DEP maximal d'un nombre de points égal. Vous êtes incapable de combattre.

61-70 Reportez-vous en 11-20 ; ajoutez des mutilations plus graves. Perdez 1D6 points d'APP, soit une ou plusieurs difformités impossibles à dissimuler. Vous pouvez continuer à vous battre.

71-80 Reportez-vous en 21-30 (exemples de plaies et d'amputations). Perdez 1D6 points de FOR ; vous pouvez modifier la nature de vos armes et votre Modificateur de Dégâts. Vous pouvez continuer à vous battre.

81-90 Reportez-vous en 31-40. Perdez 1D6 points de CON ; modifiez vos points de vie ; réduit votre DEP d'un nombre d'unités égal au résultat obtenu au D6. Incapable de combattre.

91-92 Mauvaises blessures au visage et aux cordes vocales. Perdez 1D6 points d'APP ; réduisez votre jet de Charisme en conséquence. Vous pouvez continuer à vous battre.

93-94 Os brisés et ganglions tranchés. Perdez 1D6 points de DEX ; l'aventurier ne peut plus utiliser que des boucliers et des armes de contact à une main. Vous pouvez continuer à combattre.

95-96 Dégâts aux nerfs de votre bras droit ou gauche. Perdez 1D6 points de DEX ; ensuite, seul votre autre bras pourra manier des armes ou des boucliers. Vous pouvez continuer à vous battre.

97-98 Dégâts aux nerfs des deux bras. Perdez 1D6 points de DEX ; vos jambes vont bien, mais vos bras et vos mains ne peuvent plus rien manipuler. Incapable de combattre.

99 De vilaines blessures mutilent votre aventurier. Perdez 1D3 points d'APP, de DEX, et de CON, puis décrivez les conséquences. Incapable de combattre.

00 Votre aventurier a volontairement été mutilé alors qu'il était inconscient. Otez 1D4 points à quatre caractéristiques de votre choix, puis décrivez les conséquences. Incapable de combattre.

Table des Armes de Jet et des Armes de Tir

	Base	Dégâts *	Portée	Att./Rd *	Structure	Empale	Pare	FOR/DEX min.	Prix
Arbalète légère *	25	1D6+2	40	1/2	6	oui	non	9/7	300
Arbalète moyenne *	25	2D4+2	60	1/2	8	oui	non	11/7	400
Arbalète lourde *	25	2D6+2	80	1/3	10	oui	non	13/7	500
Arc de Chasse	10	1D6+1+1/2 MD	80	1	6	oui	oui	9/9	150
Arc Composite	10	1D8+2+1/2 MD	100	1	10	oui	non	13/11	250
Dague de Lancer *	15	1D4+1/2 MD	10	1	12	oui	non	7/11	100
Filet	05	Enchevêtrement *	5	1	6	non	oui	9/12	25
Fronde *	01	1D8+1/2 MD	80	1	-	oui	non	7/11	15
Grand Arc	10	2D6+1+1/2 MD	200	1	12	oui	non	11/13	750
Hache de Lancer	10	1D6+1/2 MD	20	1	18	oui	non	9/11	150
Harpon	05	2D8+4+1/2 MD	10	1	20	oui	non	13/11	250
Javelot	15	1D6+1/2 MD	25	1	10	oui	non	9/9	75
Lance 1M ou 2M Lancée	05	1D6+1+1/2 MD	15	1	15	oui	non	12/10	200
Lance-pierres *	01	1D10+1/2 MD	100	1	10	oui	non	9/11	60
Pierre Lancée	% Lancer	1D2+1/2 MD	20	2	20	non	non	5/5	-

	Base	Dégâts	Portée de Base	Tirs/Rd	Structure	Perce Armure	Empale	Pare	FOR/DEX min.
Lance-billes *	10	2D6	12	1	15	non	non	non	-/8
Lance-feu * :									
- Granbretonne	05	5D6	50	1	6	non	non	non	-/11
- Kamargaise	05	4D6	50	1	6	non	non	non	-/11
- Spanyare	05	3D6	50	1	6	non	non	non	-/11
Fusil d'assaut *	05	3D6+3 (x3)	40	3	20	12	non	non	10/12
Fusil de chasse *	05	4D6+2	60	1	25	12	non	non	10/10
Mousquet *	05	2D6+2	40	1/6	18	8	oui	non	10/9
Pistolet automatique *	10	2D6+4	30	2	18	10	oui	non	8/8
Revolver *	10	2D6+2	20	2	20	8	oui	non	8/8
Sonique moscovite *	15	VIR : 3D6	10	1	8	non	non	non	-/8

** reportez-vous au tableau de référence d'Hawkmoon NE, page 115 et page 121.*

Table des Armes de Contact *

	Base	Dégâts	1/2 Mains	Structure	Taille	Empale	Pare *	FOR/DEX min.	Prix
Bagarre	25	1D3+MD *	1M	-	courte	non	non *	-	-
Bâton de combat	25	1D8+MD	2M	20	toutes *	non	oui	9/9	50
Cestus	25	1D3+2+MD	1M	10	courte	non	oui	11/7	200
Cimeterre	15	1D8+1+MD	1M	19	moyenne	oui	oui	8/8	225
Dague, Poignard	25	1D4+2+MD	1M	15	courte	oui	oui	4/4	100
Epée courte	15	1D6+1+MD	1M	20	moyenne	oui	oui	5/5	125
Epée large	15	1D8+1+MD	1M	20	moyenne	oui	oui	9/7	250
Epée longue	05	2D8+MD	2M	18	longue	oui	oui	14/13	750
Faucheur	15	1D6+2+MD	1M	18	moyenne	oui	oui	8/8	230
Fléau, Morningstar	10	1D10+1+MD	2M	12	moyenne	non	non	11/7	300
Fourche de guerre	10	spécial *	2M	25	longue	non	oui	13/12	400
Gourdin de voleur	25	1D8+MD	1M	10	courte	non	non	7/7	-
Grand marteau	25	1D10+3+MD	2M	15	longue	oui	oui	9/9	250
Griffes de fer	25	1D4+1+MD	1M	10	courte	non	oui	9/9/	45
Hache d'armes	15	1D8+2+MD	1M	15	moyenne	oui	oui	9/9	200
Hache moscovienne	15	3D6+MD	2M	25	longue	oui	oui	13/9	400
Hache maritime	15	2D6+2+MD	2M	15	moyenne	oui	oui	11/9	250
Lance courte	15	1D6+1+MD	1 ou 2M	15	longue	oui	oui	7/8	50
Lance de cavalerie	15	1D8+1+MD *	1M	15	longue	oui	oui	9/8	175
Lance longue	15	1D10+1+MD	2M	15	longue	oui	non	11/9	100
Lutte	25	spécial *	2M	-	courte	non	non	-	-
Marteau de guerre	25	1D6+2+MD	1M	20	moyenne	oui	oui	11/9	200
Masse légère	25	1D6+2+MD	1M	20	moyenne	non	oui	7/7	75
Masse lourde	25	1D8+2+MD	2M	20	moyenne	non	oui	14/9	200
Pique germanique	15	1D10+2+MD	2M	15	longue	oui	oui	11/7	150
Rapière	15	1D6+1+MD	1M	15	moyenne	oui	oui	7/13	400
Sabre d'abordage	15	1D6+2+MD	1M	21	moyenne	oui	oui	8/8	175
Trident	15	1D6+2+MD	1 ou 2M	18	moyenne	oui	oui	10/12	100

** reportez-vous au tableau de référence d'Hawkmoon NE, page 111.*

Le Combat en Résumé

Attaque	Parade	Résultat
Touche	Intercepte	Le coup de l'attaquant est dévié.
Touche	Rate	Le défenseur est touché et risque de perdre des points de vie.
Rate	-	Le défenseur maintient sa garde ; le joueur n'a pas besoin de lancer les dés.
Maladresse	-	Comme lorsque l'attaquant rate ; en outre, l'attaquant effectue un jet sur la Table des Maladresses.

Esquiver une Attaque

Esquive	Attaque	Résultat
Critique	Empale	Le coup produit les dégâts appropriés.
Critique	Critique, Succès, Echec, Maladresse	Le personnage qui esquive parvient à se dégager, évite le coup ou le contact ; s'il est opposé à une maladresse, l'ennemi tombe au sol ou doit effectuer un jet sur la Table des Maladresses.
Succès	Empale, Critique	Le coup produit les dégâts appropriés.
Succès	Succès, Echec	Le personnage qui esquive parvient à éviter le coup, à se dégager, à se rapprocher ou à se dégager.
Succès	Maladresse	Le personnage qui esquive parvient à éviter le coup, à se dégager, ou à se rapprocher ; l'attaquant tombe ou effectue un jet sur la Table des Maladresses.
Echec	Empale, Critique, Succès	Le coup produit les dégâts appropriés.
Echec	Echec	Les ennemis maintiennent les distances les séparant.
Echec	Maladresse	Les ennemis maintiennent les distances les séparant ; l'attaquant doit effectuer un jet sur la Table des Maladresses.
Maladresse	Empale, Critique, Succès	Le coup produit les dégâts prévus ; le personnage esquivant glisse et tombe au sol.
Maladresse	Echec	Le personnage qui esquive tombe au sol.
Maladresse	Maladresse	Aucun effet ; lancez une remarque moqueuse et recommencez un round.


HAWKMOON
Le Cœur de Némésis
ORIFLAM

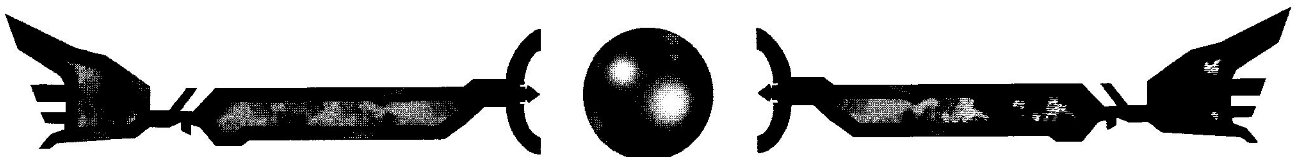


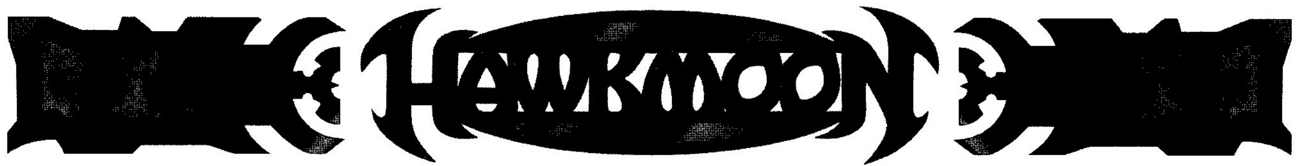
Crédits

Scénario et Production : Thierry Arnould
Correction : Philippe Dohr
Illustration de l'Ecran : Hubert de Lartigue
Illustrations Intérieures : Thierry Darkheim
Maquette : Sylvain Cordurié

L'écran Hawkmoon NE est publié par Oriflam S.A.R.L.

Edité en français par Oriflam, titre et marque déposés, 132 rue de Marly, 57158 Montigny-les-Metz, avec l'accord de Chaosium et Michael Moorcock.
Imprimé en Union Européenne.
Vous devez disposer d'un exemplaire d'Hawkmoon NE pour exploiter pleinement ce supplément.





Le Cœur de Némésis




Synopsis à usage du MJ

La fin d'Olympe : Comme il est expliqué plus loin dans le scénario, Olympe était un projet européen de collaboration scientifique, qui devait mener à une vie meilleure pour tout le monde. Malheureusement ce projet se trouva pris dans la tourmente de la guerre et des conflits et finit par être perdu.

Au moment du conflit, le projet a de nombreuses années derrière lui et une véritable ville s'est créée autour des différents complexes scientifiques. Mais lorsque les nuages noirs de la guerre commencèrent à s'amonceller, la ville fut abandonnée, ses habitants partant en une exode sans retour. Seuls les scientifiques restèrent, la plupart dans l'espoir de trouver une solution au conflit ou une protection contre les armes chimiques. D'autres y restèrent par obligation : parmi ces derniers, les gens affiliés au projet «Biosphère». Ce projet avait pour but de tester des systèmes permettant de recréer des cycles naturels n'importe où, y compris dans l'espace. Le projet étant presque arrivé à son terme, une équipe de savants resta jusqu'au dernier moment afin de peaufiner les résultats de leur entreprise. Parmi eux, quelques scientifiques vivaient directement dans la Biosphère afin d'établir la valeur de leur équilibre naturel. Ils durent finalement évacuer tout le complexe, mais trop tard. Leur monorail rentra dans un nuage de gaz toxique et tout le monde fut tué sur le coup. Mais dans la Biosphère était resté Némésis, un robot chargé de l'entretien et doté d'une Intelligence Artificielle hors du commun.

Quand les divers systèmes de survie commencèrent à donner des signes de faiblesse, il tenta de quitter la biosphère, mais fut incapable de sortir. Il commença alors à creuser un tunnel et finit par tomber en panne d'énergie. La perfection n'est pas de ce monde...

Des siècles plus tard, le professeur Tachillius finit par retrouver divers documents parlant d'Olympe. Il décida alors de monter une première expédition. C'est ainsi qu'il découvrit la Biosphère et Némésis dont il emporta le Coeur pour l'étudier. Malheureusement, le frère de son mécène, féru de technologie, découvrit un beau soir les possibilités d'une telle «arme» et décida de se l'approprier. Il engagea alors un groupe de mercenaires réputés et fit torturer le professeur. Si ce dernier eut le temps de mettre son carnet de recherche à l'abri, il dut néanmoins avouer de nombreuses choses. C'est ainsi qu'en s'appropriant le Coeur de Némésis, le criminel nommé Duglas compte à présent partir à la recherche de ce qu'il pense être une arme ultime. C'est, bien sûr, sans compter sur les joueurs....

Présentation

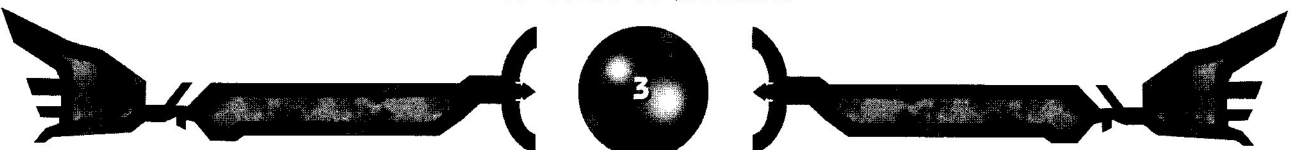
Ce scénario est prévu pour trois à cinq joueurs, même débutants, mais ayant quand même des capacités en combat. Un scientifique sera sûrement le bienvenu. Le scénario est construit comme un film et comprend une grande part d'enquête. Il atteint son point culminant lors d'un combat impressionnant et dangereux, du fait de deux adversaires particulièrement puissants. Le scénario peut sembler dirigiste, mais ce sont les personnages joueurs qui devront découvrir la trame de l'enquête. Ne les bloquez pas s'ils s'éloignent de la bonne piste, ils finiront par découvrir qu'ils se sont trompés.

Introduction

Le lieu où se déroule l'aventure n'a aucune importance et le maître de jeu pourra choisir la localisation de son choix s'il incorpore ce scénario à sa campagne. A l'origine, il est prévu pour se dérouler en France, où nombre de projets ont vu le jour avant la Catastrophe. Choisissez plutôt une région où la science est tolérée et où l'on ne risque pas sa vie en tant que savant. L'introduction à cette histoire dépend aussi du maître de jeu et de sa campagne, mais voici quelques idées.

- Si les PJs sont sans travail, ils seront engagés par la fille de Maître Tachillius, qui veut venger la mort de son père. Elle aura été dirigée vers les personnages par un ami commun ou une relation, voire par les autorités de la ville si les Pjs se sont déjà faits une réputation.

- Au cas où vos Pjs auraient fait une bêtise, ils peuvent se voir dans l'obligation de payer une forte amende. Le juge pourra alors leur proposer de rembourser en Travaux d'Intérêts Communautaires, c'est-à-dire en rendant service à la communauté. Bien sûr, leur premier travail sera d'enquêter sur la mort de Tachillius.



• Vous pouvez aussi faire une petite introduction solo à un des joueurs en lui faisant rencontrer Sillie, la fille du professeur et en organisant un début d'idylle entre ce PJ et la jeune fille. Il suffira que cette dernière soit très persuasive quant à son désir de vengeance.

• Si vos PJs sont des Granbretons, ils se verront confier l'enquête par un personnage très influent. Tachillius avait fait des découvertes importantes et les Granbretons ont besoin de s'attirer les bonnes grâces de l'héritière, seule à même de continuer les travaux du père.

• Les PJs peuvent aussi être recrutés par les autorités de la ville dans laquelle ils résident, voire carrément par les officiels d'une ville qu'ils traversent. Un PNJ ou un objet important seront bien entendu garder en «otage» pour s'assurer leur coopération. Ils se verraient alors confier cette enquête.

Quoi qu'il en soit, vos PJs vont devoir prendre l'enquête en main, l'avantage étant qu'ils sont, pour une fois, les enquêteurs et non les meurtriers. C'est à eux de gérer entièrement cette phase, selon les indices. S'ils mettent en avant leur méconnaissance des procédures de police, haussez les épaules et dites «et alors ! »

De toute façon, ils n'ont pas vraiment le choix. Au cas où ils ne seraient toujours pas motivés, promettez-leur une belle récompense. Si cela se trouve, ils s'installeront peut être comme détectives à temps complet. Voilà une profession urbaine à créer et développer. C'est mieux qu'un vulgaire groupe de mercenaires, non ?

L'Enquête

Voici vos PJs laissés tous seuls. Ils devront donc commencer leur enquête à un endroit. Pour le moment ils ont très peu de possibilités. Ces dernières vous sont présentées dans un certain ordre, mais vous devrez les utiliser suivant les actions de vos personnages. Laissez les PJs fouiller d'eux-mêmes les différents endroits. Si vraiment ils piétinent, un ou deux jets réussis en Chercher pourront les aider à avancer.

Le Milieu Scientifique

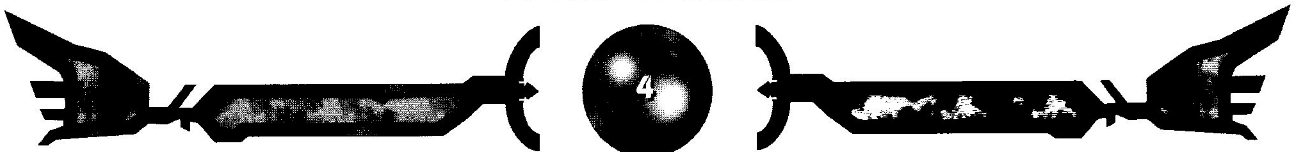
Les PJs peuvent commencer par se renseigner dans les milieux scientifique ou archéologique de la ville, pour en apprendre un peu plus sur le professeur Tachillius. Attention, n'oubliez pas que la science est très mal vue au Tragique Millénaire et ne facilitez pas trop la tâche de vos PJs. Tachillius travaillait pour divers commanditaires influents tout en appartenant à un groupe, le Chemin de Connaissance. Cette «association» regroupe divers personnages des environs, qui mettent en commun leurs connaissances et leurs ressources. L'association se charge aussi de trouver des mécènes pour des recherches ponctuelles ou des expéditions. Les PJs pourront y rencontrer maître Kaysya, un scientifique ayant fui l'Asia Communista pour s'installer en Europe . Actuel responsable de la communication au sein de cette association, cet homme de type asiatique est toujours habillé dans des robes inspirées de son pays d'origine. Il a la cinquantaine et est complètement imberbe. Il parle parfaitement la langue du pays, sans aucun accent et il restera tout le temps de la discussion parfaitement calme et serein, ne bougeant aucun muscle de son corps.

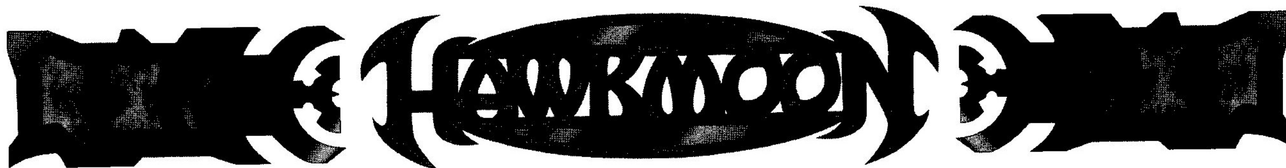
Les Pjs n'apprendront pas grand chose d'une discussion avec lui. Tachillius ne venait pas souvent aux réunions et beaucoup pensaient qu'il ne faisait partie de l'association que pour trouver des mécènes. De même, peu de membres de l'association savent vraiment sur quoi il travaillait, la seule personne véritablement avertie étant le professeur Dagar.



S'ils parviennent à prouver leurs bonnes intentions, les PJs pourront obtenir l'adresse du professeur Dagar. Ce dernier est un jeune homme d'une trentaine d'années, qui ne ressemble pas du tout à un scientifique. Habillé de manière très jeune et possédant un visage avenant, il rencontrera les PJs dans son atelier-laboratoire, en l'occurence une remise située derrière la maison où il loge. Ce personnage un peu fantasque a tout du petit génie en herbe qui passerait tout son temps devant l'écran de son ordinateur.

L'atelier est encombré de piles de papiers et de livres jaunis. Des étagères semblent sur le point de s'effondrer sous le poids des documents et de divers ingrédients. Sur la table principale, plusieurs machines étranges, dotées de lumières colorées, semblent reliées à une grosse boîte en fer, en fait, un générateur électrique. Par une des fenêtres de l'atelier, les PJs pourront apercevoir dans le jardin un gigantesque disque de métal noir d'environ trois mètres de diamètre et orienté vers le ciel. Il est apparemment relié aux machines bizarres. Un scientifique possédant un bon niveau en Maîtrise Technologique pourra reconnaître différents systèmes dont la conception remonte à la Grande Catastrophe, en l'occurence un ordinateur, une imprimante et un gros poste de communication. Quant à savoir s'ils fonctionnent, c'est une autre histoire (en fait, pas du tout). S'il est interrogé sur ses travaux et qu'il n'y a aucun religieux dans les parages, le professeur Dagar répondra qu'il cherche à rentrer en contact avec des machines anciennes qui flotteraient dans l'espace autour de la planète. Sinon, il racontera une histoire fumeuse sur la recherche d'un moyen de transmettre des sons d'un endroit à l'autre. Le professeur Dagar est fortement soupçonné d'hérésie par les autorités religieuses et aurait sûrement déjà eu à en subir les conséquences s'il n'était protégé par des gens influents.





Interrogé sur ses relations avec feu maître Tachillius, il répondra en toute sincérité. Il a la chance de posséder nombre d'ouvrages anciens avec lesquels Tachillius faisait ses recherches. De plus, ils étaient tous les deux spécialisés dans la technologie ancienne, c'est-à-dire celle d'avant la Catastrophe. Mais si Dagar utilise du matériel ancien sans se déplacer, Tachillius recherchait surtout des sciences disparues et dangereuses et il explorait souvent des cités disparues dont il avait trouvé la localisation dans ses précieux livres. Par ailleurs, Dagar sait que Tachillius avait fait une grande découverte lors de son dernier voyage et qu'il recherchait de l'argent pour monter une nouvelle expédition. Il ne dispose d'aucune informations, si ce n'est que Tachillius lui avait emprunté un livre qu'il ne lui a jamais rapporté. Il lui est impossible de se rappeler le titre. Par contre, il est certain que l'ouvrage traitait de la construction d'une vieille ville, détruite depuis longtemps. Pour finir, il se souvient avoir confié l'adresse de son mécène personnel, Dame Laudia Winteur, une jeune et riche veuve qui soutient ses travaux en échange de quelques soirées en sa compagnie.

La Fille de la Victime

Selon toute vraisemblance, c'est la piste par laquelle les personnages-joueurs commencent leur enquête. Le professeur habitait dans une maison un peu à l'écart de la ville. La résidence, assez cossue et grande, est encore habitée par la fille du professeur. Elle se nomme Sillie Tachillius. Elle vit seule maintenant, en compagnie de deux domestiques restants à son service.

Vous ne trouverez aucun plan de la maison, la description suivante devant normalement vous suffire. Si vous en avez vraiment besoin, vous pouvez toujours faire un croquis rapide avant la partie.

La jeune fille accueillera les PJs dans le salon. Elle est magnifique, sa peau a la couleur de la porcelaine et elle a de longs cheveux noirs qui lui tombent très bas dans le dos. Elle recevra les PJs habillée d'une longue robe d'intérieur. Tout au long de l'entretien, elle essuiera doucement ses yeux rougis par le chagrin à l'aide d'un grand mouchoir brodé. Elle répondra sans problème aux questions des PJs.

La Maison de Tachillius

Description : La maison ressemble à un cottage anglais avec un magnifique jardin. Elle est constituée d'une habitation avec un étage et on peut voir les logements des domestiques accolés derrière le bâtiment. Le rez-de-chaussée comprend la cuisine, la salle à manger, une salle de séjour, une bibliothèque et un salon. Au premier étage il y a quatre chambres, chacune possédant sa salle de bain. Le grenier constitue une seule pièce, qui servait de salle de travail au professeur. On y trouve, outre un bureau, de nombreuses étagères sur lesquelles sont accumulées des souvenirs et des objets anciens récupérés par Tachillius tout au long de sa carrière.

Enfin, la cave est constituée de deux pièces : la première sert de cave à vin et de réserve de nourriture. La seconde est un laboratoire, comprenant le nécessaire pour des analyses chimiques, de l'électronique et diverses autres possibilités. Une petite porte mène à un débarras où est entreposé du matériel de fouille. Le laboratoire et le bureau ont tous les deux étaient saccagés et fouillés. (Voir Chapitre Fouiller La Maison).

Voici quelques-unes des questions que devraient poser vos joueurs. Pour les autres vous devrez improviser des réponses, mais la jeune fille ne sait rien de plus que ce qu'il y a ci-dessous.

Racontez-nous ce qui s'est passé ?

J'étais malheureusement absente. J'étais partie au théâtre avec une amie, et nous avons dîné chez elle après la représentation. Je suis rentrée vers 1 heure du matin avec mon amie et un de ses cochers. J'ai découvert la porte d'entrée ouverte et, voyant ma mine inquiète, le cocher est entré à ma place. C'est lui qui a découvert le corps de mon père dans la cuisine et celui de Mikel, le fils de nos serviteurs. Il m'a ramené en ville et a prévenu les autorités. J'ai passé la nuit chez mon amie et suis revenue à la maison le lendemain.

Savez vous sur quoi travaillait votre père ?

Oui. En fait je travaillais avec lui sur diverses études, surtout ayant trait à la biologie. Il y a un mois, il avait ramené un étrange objet d'un voyage. Il semblerait que cet objet, qu'il appelait le Coeur de Némésis, était une part importante d'un assemblage plus complexe. Assez étrange, on aurait dit une espèce de mécanique vivante. Il luisait une lueur phosphorescente la nuit. Mon père avait retrouvé sa trace dans un des livres du professeur Dagar.

D'après ses études, le Coeur serait la pièce principale d'une machine extrêmement puissante. Mon père avait d'ailleurs prévu de monter une nouvelle expédition pour ramener cette machine. Malheureusement, il est mort avant.

Où est le Cœur maintenant ?

Il était dans une cache du laboratoire, mais il n'y est plus. Je suppose qu'il a été volé. Le livre du professeur Dagar a aussi disparu.

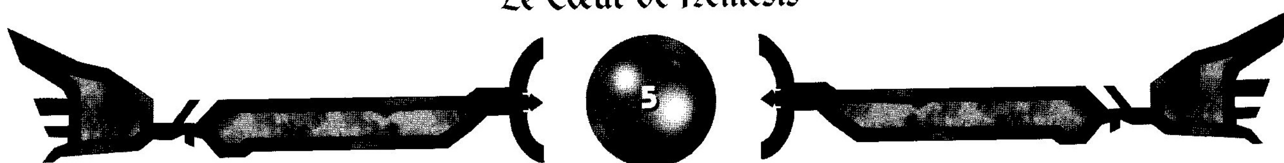
Votre père a-t-il des ennemis, des concurrents ?

Non, les seules personnes au courant de sa découverte étaient moi et le professeur Dagar. En fait, le professeur Dagar ne connaissait que l'existence de la ville. Mon père l'en avait informé car il pensait que Dagar aurait pu y faire des découvertes intéressantes. En fait, j'étais la seule au courant de l'existence du Coeur. Quant à avoir des ennemis, mon père n'était pas trop apprécié au niveau de l'association, le Chemin de Connaissance, dont les membres lui reprochaient de ne pas leur faire partager ses découvertes. Mais je ne pense pas que ces hommes seraient allés jusqu'au meurtre.

Note : L'interrogatoire des membres de l'association n'amènera rien. Ses 10 membres ne connaissaient rien des travaux en cours du professeur Tachillius.

Vos domestiques sont-ils sûrs ?

Il n'en reste que deux. La vieille Ismalda a plus de soixante ans et je la vois mal tenter quelque chose. De plus, elle ne s'est jamais intéressée aux travaux de mon père. C'est une paysanne. Tout ce qui est technique lui passe au dessus de la tête. Son mari Jorg est notre maître d'hôtel, mais sa condition physique laisse à désirer. En fait, mon père le connaissait depuis longtemps et le gardait à son service pour lui assurer une bonne retraite plutôt que pour ses qualités. Leur fils Mikel était à notre service depuis sa plus jeune enfance. A mon avis, il a été tué parce qu'il était présent à l'arrivée des meurtriers. A son âge (il avait 15 ans), je ne le crois pas capable d'un tel forfait.



Et votre mère ?

Elle est partie alors que j'avais deux ans avec un aventurier de passage. Je n'ai jamais eu de nouvelles depuis.

Quelque chose à ajouter ?

Je veux que vous retrouviez le coupable et que vous le châtiez durement. Si vous pouviez retrouver le Coeur, cela me permettrait de continuer les travaux de mon père. Je reste à votre disposition si vous avez besoin de moi.

Pouvons-nous visiter et fouiller la maison ?

Bien sûr. Je vous fais confiance et je vous laisse faire. Les domestiques sont en ville pour s'occuper de l'enterrement de leur fils. Quant à moi, je vous attendrais ici. Normalement, personne n'a touché à rien, si ce n'est pour enlever les corps. Si c'était possible, j'aimerais autant éviter de vous accompagner. Je ne me sens pas très bien.

Et il est vrai qu'elle est particulièrement pâle. Aucun de vos personnages ne devrait lui poser de questions sans rapport avec l'enquête (style : que faites-vous ce soir ?). Si c'était le cas, la jeune fille serait outrée et fondrait en larmes. Par contre, un personnage galant qui prendrait son temps et attendrait patiemment que son chagrin s'apaise, aurait de fortes chances de l'épouser dans quelques mois. Malheureusement, la profession d'aventurier condamnerait le PJ à emmener Sillie dans ses pérégrinations, à moins qu'il ne préfère se fixer définitivement. De plus, par ce biais, vous pourrez intégrer Sillie comme PJ au groupe.

Fouiller la Maison

Il n'y a que quatre pièces véritablement intéressantes. Si vos PJs fouillent les autres, improvisez le décor de chacune d'elles et les endroits susceptibles de renfermer quelque chose qui se révèlera sans grand intérêt. Vous pouvez également annoncer simplement à vos personnages qu'ils ne trouvent rien.

Le Vestibule

C'est l'entrée de la maison. Le vestibule est recouvert d'un damier de carrelage noir et blanc. On y trouve qu'une armoire dans laquelle sont rangés les manteaux des gens de la maisonnée ou des invités. Quelques tableaux et tapisseries sans grande valeur décorent les murs au crépis blanc. Un tapis dissimule les taches de sang de Mikel, le serviteur tué devant la porte. Dans un coin de la pièce, on peut voir un couteau de cuisine. Il semblerait que Mikel le tenait quand il a ouvert la porte, mais qu'il n'est pas pu s'en servir pour se défendre. (Voir interroger le Cocher).

La Cuisine

C'est dans cette pièce que sont préparés tous les repas de la maisonnée. Outre des tables de travail et un grand billot, on y trouve une grande cheminée, un poêle et une imposante table en bois. Sur le poêle, on peut encore deviner la trace du corps carbonisé du professeur. La pince à braise et quelques morceaux de charbons sont éparpillés sur le sol. En fouillant bien, les PJs feront une découverte intéressante. Sous le poêle, ils pourront trouver une poignée de cheveux. Une fois en main, ils se rendront compte que ces cheveux sont en fait de fins fils de métal. Des morceaux de cuir chevelu y sont encore accrochés. Il semblerait donc qu'un des assassins se soit fait implanter des fils de métal à la place de cheveux. Ce métal est de couleur argenté. Peu de gens en ville possède ce genre de «perruque» et il sera sûrement facile de retrouver son propriétaire (Voir interroger le Cocher).

Le Bureau

Situé dans les combles, c'est un endroit gigantesque (même surface que la maison), mais bien aménagé. Le doublage des parois et du toit est constitué de lambris de bois vernis. Pour un peu, on se croirait dans une cabine de bateau. Plusieurs tables réparties dans la pièce servaient de supports à différents objets provenant de fouilles, comme des livres ou des objets inconnus divers (interrupteurs, combinés téléphoniques, pièces inconnues, etc.) maintenant répandus sur le sol. De nombreuses étagères contenaient des livres ou des dossiers également jetés à terre. La pièce est dans un désordre incroyable. Le meuble de travail du professeur a été fracassé et les tiroirs arrachés. Dans un coin de la pièce, une pile de papiers brûlés est visible. Apparemment, les tueurs ont tenté de mettre le feu à la maison, mais les lambris n'ont pas brûlé et l'incendie s'est arrêté de lui même (le vernis est ignifuge). Rien d'intéressant n'est visible au premier abord, mais en regardant bien, l'un des personnages-joueurs pourra remarquer que l'une des lucarnes est entrouverte, laissant un vent froid s'engouffrer dans la pièce. Dehors, posé le long de la lucarne, les aventuriers pourront trouver un carnet assez épais, à la couverture de cuir craquelé. S'il leur venait l'envie de lire entièrement le carnet, cela nécessiterait plusieurs jours. Les dernières pages sont les plus intéressantes, car il s'agit de la synthèse de tout ce que le professeur a découvert sur la ville, le Cœur et le complexe secret (voir le carnet). Quant aux divers papiers répandus dans le grenier, il faudrait toute une vie aux personnages pour les lire, sans rien en tirer de véritablement intéressant pour les besoins de l'enquête.

Le Laboratoire du Sous Sol

Une partie de la cave de la maison a été aménagée en laboratoire. On peut y trouver de nombreuses tables, autrefois encombrées de cornues et de matériels de chimie divers, maintenant brisés et répandus sur le sol. Derrière une petite porte, les PJs pourront trouver un débarras dans lequel le professeur laissait son matériel d'expédition. Dans un des murs, une cache a été aménagée. Elle est fermée par un faux morceau de mur composé de «tranches» de briques collées sur une planche. La cache a été vidée et il ne reste rien. Il ne subsiste plus grand chose d'intéressant dans cette pièce, mais vos personnages devraient perdre pas mal de temps à la fouiller entièrement.

Interroger le cocher

Pour cela les PJs devront se rendre à la demeure de Dame Winteur, chez qui le cocher loge.

Il ne dira pas grand chose de plus que les autres témoins, si ce n'est des impressions personnelles sur ce qu'il a vu. Dan Silliam, dit le Jaguar, est au service de la famille Sérémius depuis plus de dix ans. Il est le cocher-garde du corps de Dame Laudia Winteur, la meilleure amie de Sillie Tachillius et accessoirement la maîtresse du professeur Dagar et son mécène. Lui-même n'a pas grand chose à se reprocher (rien en fait). Par contre, il est le premier et quasiment le seul à avoir vu les deux cadavres. Sur celui de Mikel, le serviteur, il ne pourra pas dire grand chose, si ce n'est que le garçon avait une grosse blessure au ventre, apparemment un coup d'épée en estoc. Et il s'y connait, c'est un ancien officier militaire.

Il a ensuite découvert le cadavre du professeur dans la cuisine. Le pauvre était torse nu et son corps était recouvert de brûlures dues à des braises. Attaché sur le poêle, il a finalement été égorgé. Une partie du



sang a d'ailleurs «cuit» sur le poêle. C'était horrible et il n'a pas laissé Sillie Tachillius rentrer dans la maison. Il est allé voir les autorités qui sont venus s'occuper des corps et qui ont dit qu'elles enverraient des enquêteurs. Il ne sait rien de plus.

Dame Laudia Winteur

Dame Winteur est une jeune (25 ans !) veuve, mariée autrefois à un vieux noble de la ville. Ce dernier est mort dans la fleur de l'âge (à 62 ans, dans son «sommeil») en laissant à sa femme une fortune conséquente.

Celle-ci vit maintenant dans sa villa, entourée de ses 20 serviteurs et en compagnie de son jeune frère de 22 ans. Ce dernier se nomme Duglas et n'est autre que le meurtrier.

Si les PJs pensent à l'interroger, cette dernière les recevra sans problèmes. Par contre, son frère s'absentera en prétextant une affaire urgente. En fait, il ira quérir quelques malandrins qui attendront les PJs à leur sortie de la maison afin de s'en débarrasser. (voir Chapitre : l'Attentat).

Interroger Dame Winteur

Elle ne sait pas grand chose. C'est une très bonne amie de Sillie Tachillius, mais elle ne connaissait pas particulièrement le professeur. Elle a fait sa connaissance quelques temps avant son mariage, mais le professeur ne participait jamais à leurs sorties ou dîners. Elle l'a rencontré une nouvelle fois il y a trois mois. Il était venu la voir afin de lui demander de l'argent pour monter une expédition qui aurait du lui permettre de découvrir une machine très puissante. Elle avait accepté, mais c'est surtout son frère qui s'était intérressé à l'affaire. Elle l'avait écouté de manière distraite mais lui avait accordé 5 000 souverains d'aide, surtout grâce aux recommandations du professeur Dagar. Néanmoins, elle ne parlera pas de ses relations avec le jeune professeur. Les détails de cette affaire ont été réglés avec son frère Duglas.

Le soir du meurtre, Sillie et elles s'étaient rendus au théâtre avant de dîner chez elle. Un peu après minuit, elle l'a raccompagnée chez elle. Arrivée devant la maison, Sillie a remarqué qu'il n'y avait aucune lumière et que la porte d'entrée était ouverte. Dan le cocher leur a donc dit d'attendre dans la calèche. Il est resté environ une demi-heure dans la maison et quand il est revenu, il les a ramenés en ville avant d'aller chercher les autorités. Sillie n'a vu le cadavre de son père que le lendemain lors de l'identification.

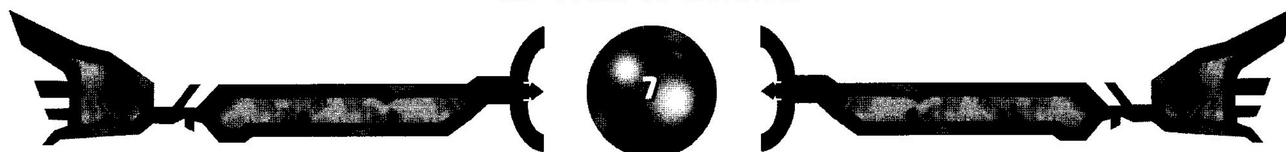
Le Carnet

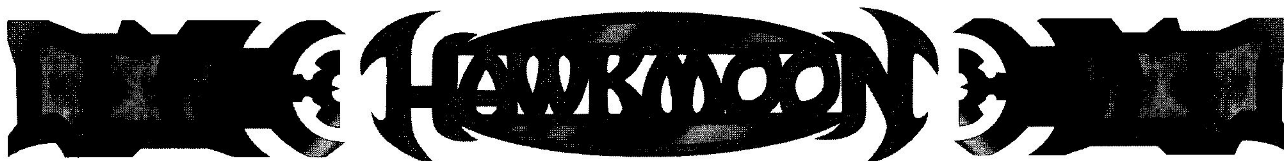
Il est important que les Pjs le découvrent, car c'est leur seule possibilité de suivre la piste des meurtriers et de leur commanditaire. Les assassins partiront rapidement, surtout si l'attentat contre les PJs est un échec (ce qu'il faut espérer). Le carnet contient toutes les notes du professeur Tachillius et représente en fait la synthèse de plusieurs livres, cartes et études sur le terrain. Le professeur y a inscrit ses théories, les corrigeant au fur et à mesure de ses découvertes. Si les premiers chapitres peuvent être intéressants car ils décrivent des endroits perdus ou des objets technologiques anciens maintenant disparus, ce sont surtout les trois derniers chapitres qui sont essentiels.

L'Avant-Avant Dernier Chapitre

Il relate les recherches du professeur sur la cité ancienne qu'il aurait découverte. Il n'y est encore fait aucune allusion au Coeur, puisque ce n'est encore qu'une théorie sur l'existence même de la ville. La synthèse du professeur est tirée de plusieurs livres et de cartes anciennes. Une lecture rapide permet de découvrir que cette ville, du nom de Olympe fut bâtie au 21ème siècle par diverses nations dans le but de créer une sorte de cité scientifique oeuvrant dans un but commun : mettre la science au service de l'Humanité. La cité fut donc bâtie grâce à la mise en commun de fonds fournis par des nations appartenant à un conglomérat : l'Union Européenne. Presque trente ans furent nécessaires pour que la ville cesse de n'être qu'un agglomérat de laboratoires. Au bout de cinquante ans, la ville était devenue une cité à part entière, avec des commerces, des lieux de loisirs et de cultes et, bien sûr, des laboratoires ou des complexes scientifiques. Elle était peuplée par les scientifiques et leurs familles, ainsi que des gens travaillant dans les services annexes (commerces, administrations, etc). La ville fut un symbole de la réussite européenne pendant des années.

Mais la Catastrophe arriva. Peu d'habitants réussirent à quitter la ville et les quelques unités militaires qui s'y rendirent n'en revinrent jamais. Rapidement, les officiels de l'époque pensèrent que la catastrophe avaient libérer un virus ou un gaz d'extrêmement dangereux. Plus personne ne s'y rendit et la végétation finit par y reprendre progressivement ses droits.





L'Avant Dernier Chapitre

Celui-ci décrit l'expédition du professeur Tachillius à la recherche d'Olympe. Il décrit les divers problèmes rencontrés (difficultés financières, avec les guides, etc) et contient surtout un plan, reporté d'une carte plus ancienne, indiquant le chemin vers la cité. La position même de la ville en a rendu l'accès difficile. En effet cette dernière se situe dans une des régions les plus sauvages de l'Europe, en l'occurence les Hautes Terres (mais vous pouvez changer cette localisation si vous le désirez).

Dans ce chapitre Tachillius décrit sa découverte de la cité et se plaint du manque de temps qu'il a eu pour l'explorer entièrement (dû à un manque de provisions et d'eau potable). Il y rapporte aussi comment il a trouvé le Coeur sur la machine, mais qu'il n'a pas eu le temps d'examiner tout cela sur place. Puis suit une longue description du voyage de retour, aussi pénible que l'aller.

Le Dernier Chapitre

C'est la synthèse de toutes ses lectures et recherches sur le Coeur et la cité. Après plusieurs semaines d'étude des documents ramenés d'Olympe. Il découvrit le mode de fonctionnement de Némésis et le moyen de le remettre en route, pour peu que les réserves d'énergie soient suffisantes. Le professeur avait l'intention de préparer une nouvelle expédition et se rendre de nouveau en Olympe, puis tenter de remettre Némésis en route, pensant que cette machine pourrait lui apporter davantage de renseignements que tous les livres réunis. Un scientifique ou quelqu'un ayant de bonnes connaissances en Monde Ancien ou Maîtrise Technologique pourra se rendre compte que cette cité représente un véritable trésor Archéologique et Technologique. N'importe quel savant devrait sauter sur cette occasion pour perfectionner ses connaissances.

* Scénario à Développer

Et si vos PJs, une fois cette aventure finie, partaient à la recherche d'une autre cité perdue sensée contenir des secrets inconnus, que ce soit sur leur idée, poussés par Sillie Tachillius ou encore d'après les informations reportées dans le carnet. Cela peut être un moyen d'envoyer vos joueurs à l'aventure sans avoir besoin d'introduction compliquée. Il permettra aussi aux joueurs de changer un peu leur type de jeu, en partant à la recherche de mécènes ou de gens capable de financer leurs expéditions. De plus, la cité perdue d'Olympe représente une mine de possibilités d'aventures et de découvertes. Si vous placez Olympe dans les Hautes Terres, reportez-vous au chapitre décrivant cette région dans le supplément la France.

L'Attentat

Quel que soit le temps que pourraient passer les PJs dans la maison de Dame Winteur, ils seront attendus dehors, au détour d'une rue ou d'une ruelle, par un groupe de spadassins prêts à leur faire la peau. Ces derniers leur chercheront querelle pour un motif quelconque et feront tout pour se battre. Leur but est l'élimination totale et complète des PJs et ils ne feront aucun quartier. Par contre, s'ils remarquent qu'ils ont le dessous et aucune chance de gagner, ils préféreront fuir. Si l'un d'eux est capturé vivant, il refusera de nommer son employeur, quels que soient les moyens utilisés.

Faute de temps pour prévenir ses hommes de main, Duglas Winteur a loué ces coupe-jarrets à la Guilde des Spadassins, proche de son domicile. Cet attentat devrait mettre la puce à l'oreille de vos personnages-joueurs, surtout s'ils ont voulu parler à Duglas et que celui ci s'est esquivé rapidement. Mais, bien sûr, ces soupçons ne constituent pas des preuves.

Caractéristiques des Spadassins

Par souci de simplification, considérez qu'ils ont tous les mêmes caractéristiques. Changez simplement leur description et leur arme de prédilection. Ils sont au même nombre que les PJs, sauf si l'un d'eux n'est vraiment pas doué pour le combat.

Spadassins-Assassins Type

FOR 16 **CON 15** **TAI 16** **INT 12** **POU 11**
DEX 16 **APP 14**

Points de Vie : 16

Armure : 1D6, cuir et anneaux, sans heaume.

Alliance : 0,+5

Armes (à choisir) : Soit *Epée Courte* 90 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; ou *Rapière* 90 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Faucheur* 90 %, dégâts 1D6+2+MD, PdS 18 ; ou *Dague (ou Poignard)* 65 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences Importantes : Baratin 72 %, Déplacement Silencieux 83 %, Eloquence 65 %, Equitation 70 %, Esquive 55 %, Sauter 66 %, Se Cacher 80 %.

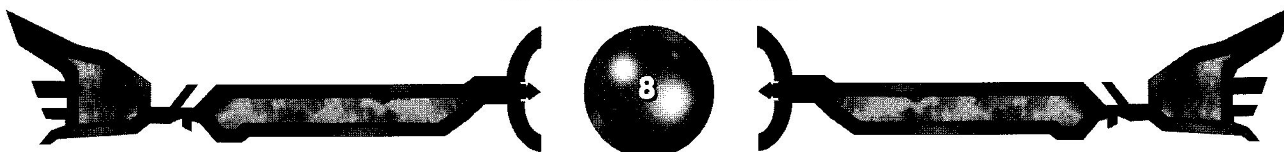
Les Guildes de Mercenaires, Assassins ou Spadassins

La minutie ayant présidé aux crimes, les cheveux «spéciaux» découverts sur les lieux et la tentative d'assassinat sur leur personne peut diriger les personnages-joueurs vers les guildes officielles ou officieuses d'assassins et de tueurs-à-louer. Pour simplifier la chose, considérez qu'il n'existe dans la ville où sont vos personnages que les deux Guildes qui nous intéressent présentement. Si vous vous sentez capable d'improviser la visite des personnages à toutes les guildes de la ville, voici quelques renseignements généraux.

Les guildes de voleurs ne pratiquent jamais le meurtre sur commande. Et un voleur surpris pendant son travail ne perdrait du temps à torturer sa victime.

Les guildes d'assassins, spadassins ou mercenaires ne donnent en général aucun renseignement sur leurs contrats. Les joueurs devronr avoir de bonnes raisons pour pousser les dirigeants des guildes à donner ces renseignements. Le professeur Tachillius était un personnage en vue, ayant de nombreux contacts avec des personnes influentes. Les personnages peuvent alors tenter de faire comprendre aux dirigeants des Guildes qu'une collaboration exceptionnelle serait fort appréciée par les autorités en place. En dernier recours, un jet de Baratin ou d'Eloquence réussi pourra faire l'affaire.

Les deux Guildes dignes d'intérêt dans la ville sont la Guilde de Mercenaires pour les assassins et hommes de main de Duglas et la Guilde de Spadassins pour l'attentat. Il faudra sûrement aux aventuriers plusieurs heures, voire des jours pour arriver jusqu'à cette piste. Dans l'intervalle, Duglas aura monté son expédition et aura déjà quitté la ville pour rejoindre Olympe.



• **Les Brigands :** Les classiques paysans transformés en bandits de grand chemin. Ils sont un peu moins d'une dizaine.

Bandit de Grand Chemin Type

FOR 14	CON 14	TAI 12	INT 09	POU 08
DEX 14	APP 08			

Points de Vie : 16

Armure : 1D6-1, cuir souple, sans heaume.

Alliance : sans intérêt

Armes (à choisir) : Soit *Gourdin de Voleur* 70 %, dégâts 1D8+MD, PdS 10 ; ou *Bâton* 70 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; ou *Faucille* 70 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 12 et Petit Couteau 55 %, dégâts 1D4+MD, PdS 9.

Compétences Importantes : Déplacement Silencieux 76 %, Esquive 45 %, Sauter 76 %, Se Cacher 79 %.

• **Les Granbretons :** Selon l'époque où vous jouez, il peut s'agir d'une patrouille ou d'une bande de pillards en vadrouille. Quel que soit le cadre dans lequel vous les faites évoluer, ils n'attaqueront qu'avec l'assurance d'avoir l'avantage. Ils peuvent se contenter d'ennuyer les personnages, histoire de les pousser à bout. Ils sont 5 en tout, soit de l'ordre du Chat Sauvage, soit d'ordres différents s'ils sont déserteurs.

• **Les Chevaliers Génétiques :** Les PJs croisent une patrouille de Chevaliers Génétiques. Si le groupe ne comprend pas de mutants, la rencontre se passera sans problèmes, après un interrogatoire poussé. Autrement, beaucoup de diplomatie sera nécessaire pour éviter que le mutant présent dans le groupe ne finisse sur un bûcher. S'il y a combat, les choses risquent de tourner mal.

Chevalier Génétique Type

FOR 16	CON 17	TAI 16	INT 14	POU 15
DEX 16	APP 12			

Points de Vie : 17

Armure : 1D10+2 (1D10), Armure de Plaque.

Alliance : sans intérêt

Armes (à choisir) : Soit *Epée Longue* 90 %, dégâts 2D8+MD, PdS 18 ; ou *Lance de Cavalerie* 70 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 15 ; ou *Masse Légère* 60 %, dégâts 1D6+2+MD, PdS 20 ; Dague 55 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15

Compétences Importantes : Chercher 68 %, Eloquence 48 %, Equitation 75 %, Esquive 45 %, Sauter 76 %, Se Cacher 79 %, Terra Incognita 55 %.

• **Les Butlairiains :** Il s'agit d'une nouvelle secte prônant la supériorité de l'homme sur la machine et interdisant toute forme de technologie, qu'elle soit nouvelle ou ancienne. Ils ne poseront aucun problème particulier aux personnages si ces derniers ne portent pas ouvertement des objets technologiques. Ils ne les provoqueront pas, mais essayeront de retourner les villageois contre les aventuriers, sauf s'ils acceptent de se convertir immédiatement et de détruire les objets impies.

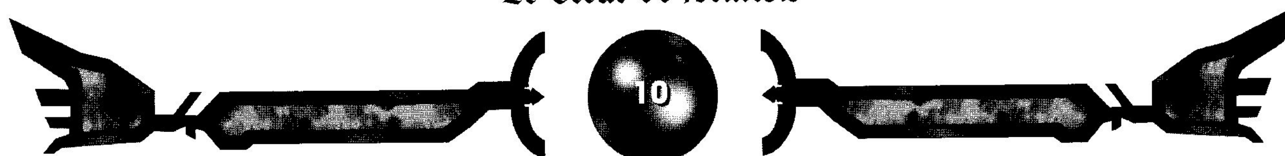
• **Mutants en Vadrouille :** Il s'agit d'un groupe d'une vingtaine de mutants, non belliqueux, qui tentent de gagner les Hautes Terres afin de s'y cacher et y vivre en liberté. Tout dépendra donc des réactions de vos joueurs.



Voyage au Pays Sauvage

Pour cette partie, la relecture du chapitre concernant Les Hautes Terres dans le supplément la France vous fournira une mine inépuisable d'idées et de descriptions. Le passage vers Olympe ne devrait pas permettre aux PJs de s'approcher du dôme, mais sait-on jamais.

• **Arrière Garde bis :** Un des membres du groupe de Boris est resté en arrière avec quelques hommes de main (6) engagés dans le dernier village, pour ralentir l'expédition des PJs. Utilisez les caractéristiques des spadassins, mais réduisez leurs compétences de combat de 20 %. Le membre des Loups Hurlants s'enfuira s'il voit que la situation tourne court. Une fois le mercenaire en fuite, les autres ne se feront pas prier pour se rendre.



• **Les Chevaliers Génétiques :** Les PJs croisent une patrouille de Chevaliers Génétiques. Si le groupe ne comprend pas de mutants, la rencontre se passera sans problèmes, après un interrogatoire poussé. Autrement, beaucoup de diplomatie sera nécessaire pour éviter que le mutant ne finisse sur un bûcher. S'il y a combat, les choses risquent de tourner mal (caractéristiques page 10).

• **Les Mutants Cannibales :** L'expédition des PJs tombent dans une embuscade de mutants cannibales. Reportez vous aux caractéristiques des mutants dans la France, page 50-51.

• **Androïdes en Maraude :** Les PJs tombent nez à nez avec une patrouille de 4 androïdes types en provenance du Dôme. Reportez-vous à La France, page 49 pour leurs caractéristiques.

• **Les Mutants Pacifistes :** Il s'agit d'un groupe d'une vingtaine de mutants, qui errent dans les Hautes Terres à la recherche d'un endroit où s'installer. Tout dépendra des réactions de vos joueurs. Certains enfants dans le groupe sont malades, et si les jeunes filles sont là, elles demanderont aux PJs de les soigner et de leur laisser de la nourriture.

• **L'Enfant Abandonné :** Au pied d'un arbre, les PJs découvrent un panier contenant un enfant abandonné. Si les PJs sont seuls il leur sera difficile de s'en occuper (rappelez-vous «3 Hommes et un Couffin»). Le bébé peut être un humain normal ou un mutant non déclaré ou ne possédant pas de mutations visibles.

• **Les Loups :** Pendant la nuit, un groupe de loups attaquent le camp des personnages-joueurs. La meute est composée de 12 animaux craignant le feu. Pour les caractéristiques, voir les règles, page 210.

• **Le Disque Ecrasé :** Pendant leur voyage dans la grande forêt, les PJs découvrent une grande trouée dans les arbres, avec une tranchée dans le sol. Au bout de la tranchée, les PJs pourront trouver les restes d'un Disque de Feu. Les PJs pourront à la rigueur récupérer 1D6 accumulateurs sur les lieux.

Sur le Site d'Olympe

Après deux semaines de marche éprouvante dans Les Hautes Terres, les PJs pourront découvrir la cité perdue d'Olympe. Installée dans une cuvette, à l'abri des vents violents et protégée par les arbres qui y ont poussé, la cité a gardé la plupart de ses immeubles en bon état.

En quelques minutes, les PJs peuvent atteindre ce qui était «la banlieue» de la ville.

Description

C'est cette «banlieue», composée de villas individuelles bon marché, qui a le plus souffert des ravages du temps. Les jardins ne sont plus que des terrains vagues où la végétation s'est développée sans retenue, faisant écrouler ça et là des pans de murs, quand les arbres n'ont pas poussé directement dans les maisons. Les rues de bitumes ou de ciment ont été éventrées par la végétation mutante et par des impacts d'armes explosives. Les PJs pourront passer du temps à fouiller les maisons, mais cela ne leur rapportera rien. Celles qui sont vraiment trop abimées ne contiennent plus rien. Dans quelques autres, épargnées par les ravages du temps, les personnages-joueurs pourront trouver les objets habituels du 21ème Siècle. La plupart n'auront aucun intérêt car ils sont hors d'usage, Si vous vous sentez particulièrement généreux, vous pourrez toujours leur donner accès à quelques objets rares ou utiles : reportez-vous alors à la table ci-dessous.

1	Un Revolver et une boite contenant 50 cartouches*
2	Un sabre de collection : beau, mais il se cassera au premier combat.
3	Un livre de chimie : Secret Technologique «Engrais» (2-4), permettant d'améliorer le rendement des cultures.
4	Une calculatrice solaire.
5	Quelques vêtements pour homme, en bon état.
6	Quelques vêtements et bijoux pour femmes, en bon état.
7	Une bande dessinée de super héros : de quoi donner de fausses idées de mutation.**
8	Un nid de vipères arboricoles mutantes : Mordre 70 %, poison VIR 7, identique à celui des vipères classiques.
9	Rien...
10	Une trousse à Pharmacie utilisable, mais certains produits sont périmés...

** A chaque fois qu'un joueur utilise le revolver, lancez 1D100 :*

***01 à 50 :** Pas de problème*

***51 à 98 :** La balle ne part pas. Cartouche défectueuse*

***99 à 100 :** La balle explose, détruisant l'arme et infligeant 2D6 points de dégâts à celui qui s'en sert.*

*** Imaginez qu'un personnage essaye de se faire mordre par une araignée radioactive....*

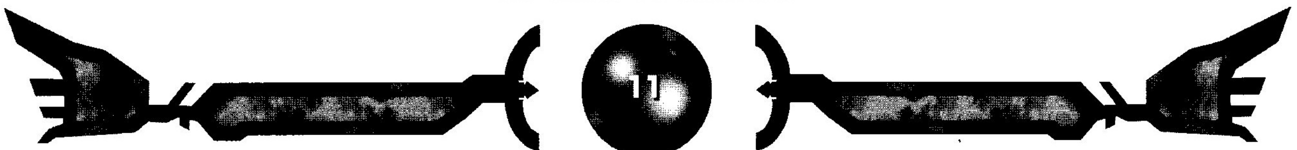
Laboratoire d'Etudes Eugéniques

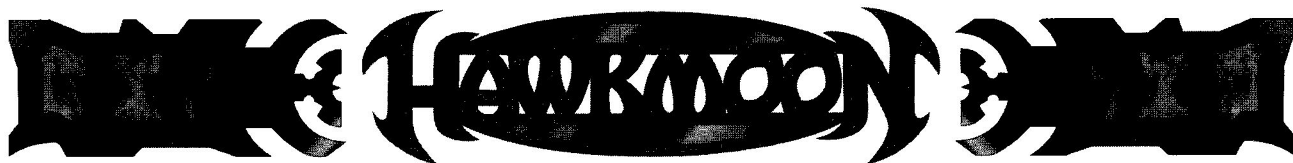
Après plusieurs heures de recherches, les personnages-joueurs pourront découvrir de vieux panneaux de signalisations. Les textes, généralement écrits en trois ou quatre langues dont l'Anglais ancien les dirigeront vers le centre de la ville, en direction d'un immeuble aux trois quarts effondré et entouré d'une espèce de petit parc-jungle : le centre d'Etudes Eugéniques. L'immeuble est entièrement recouvert par la végétation et ses abords sont jonchés d'une couche épaisse de morceaux de verre, provenant selon toute vraisemblance des vitres détruites lors d'une explosion dont on peut encore deviner les traces.

Les restes d'un passage ancien, découpé à la machette, sont encore visibles, mais les traces d'un passage plus récent sont elles aussi repérables. La trouée semble mener à l'entrée et traverse un hall ravagé en direction d'une cage d'escalier.

Et surtout, n'hésitez pas à en rajouter lorsque vous décrirez le hall complètement envahi par la végétation. Par exemple, vous pouvez utilser comme source d'inspiration des films comme «le Survivant» ou «la Planète des Singes» !

Les personnages pourront fouiller le hall si le coeur leur en dit, mais il leur faudra beaucoup de temps pour se frayer un passage et ils ne trouveront rien d'intéressant. La même chose est valable pour les étages. Au dessus du quatrième, tous les étages sont écroulés et il est impossible de les explorer.





Le Souterrain

Dans la cage d'escalier, les PJs retrouveront des traces dans les gravats et la poussière. Si certaines sont anciennes (quelques mois au moins) d'autres n'ont pas plus de quelques jours, voire quelques heures. Un personnage doué dans le pistage pourra repérer le passage de 6 personnes (la troupe de Boris et Duglas). L'escalier monte mais est rapidement bouché par des gravats et des plafonds écroulés. Par contre, la descente est possible sans trop de problèmes. Après quelques mètres, la lumière se fait plus rare et les PJs devront allumer des torches ou leur équivalent. L'escalier marquent un premier arrêt à un palier, où une porte donne accès à un garage souterrain. Quelques véhicules sont encore là, mais ce ne sont plus que des masses de métal noirci et rouillé, suite à un incendie suivi du déclenchement du système d'incendie. Rien de remarquable n'est visible.

Si vous le voulez, Boris a pu laisser deux ou trois de ses hommes en embuscade, avec pour mission de prendre les PJs à revers lors de leur passage. Cette méthode permet de réduire le nombre de personnes présentes dans la scène finale et de donne plus de chances à vos PJs, à condition qu'ils ne périssent pas dans l'embuscade. Pour cela, ils suffit qu'ils fassent attention aux traces fraîches qu'ils suivent.

Enfin l'escalier donne sur un couloir où des panneaux jaunes délavés portent le symbole nucléaire encerclé (abri anti-atomique). Au bout du couloir, une porte blindée est définitivement scellée, son système d'ouverture détruit. Fort heureusement pour les PJs, il ne s'agit pas d'un cul-de-sac. Une des cloisons du couloir a été abattue (par l'équipe de Maître Tachillius) et le trou mène sur ce qui semble être un gigantesque tunnel, presque parfaitement ovale. Les murs lisses sont dans une matière identique à celle des bâtiments. Le sol est de la même texture et quasiment libre de toute poussière. Au plafond, les PJs pourront apercevoir ce qui semble être des lampes, éteintes depuis des siècles, ainsi que deux gros «rails» métalliques. Si les PJs ont le carnet, ils pourront s'y référer pour connaître la direction à suivre. Ce carnet indique que le tunnel se prolonge des deux cotés, mais qu'il finit en cul de sac à droite suite à un éboulement. Il ne reste donc plus comme choix aux personnages que de se diriger vers la gauche.

Les PJs marcheront ainsi pendant plus de trois heures (parcourant près de 8 kilomètres), quand ils découvriront un appareil étrange barrant à moitié le chemin.

L'objet ressemble à un gros tube métallique de 30 mètres de long et de 4 mètres de diamètre. Il est percé de fenêtres. L'avant de l'appareil semble toujours accroché à un des deux rails du plafond, alors que l'arrière repose sur le sol. L'ensemble a été déformé par le choc, une partie du tunnel ayant même été endommagée.

A l'intérieur, les PJs pourront découvrir une quarantaine de squelettes. Certains sont encore attachés à leur siège, alors que d'autres ont été projetés en avant sous le choc. Des restes de vêtements y sont encore accrochés. Les uns portaient des combinaisons et les autres, des blouses blanches. La scène est assez inquiétante, car ce sont les premiers cadavres que les PJs pourront voir dans la ville. En effet, les corps des personnes mortes à l'extérieur ne se sont pas conservés et ont été détruits depuis longtemps. Ils ne trouveront rien d'intéressant hormis des badges magnétiques maintenant inutiles. Les PJs n'auront plus qu'à continuer leur chemin.

La Biosphère

Après trois nouvelles heures de marche, les personnages-joueurs arriveront dans une sorte de grand «hall». La pièce est tellement gigantesque que leurs torches ou autres moyens d'éclairages seront insuffisants pour leur permettre de distinguer les murs ou le plafond. Leur pas résonneront comme s'il venait de mettre le pied dans une pièce gigantesque. Il leur faudra sûrement quelques minutes aux personnages pour s'accoutumer et se repérer. S'ils disposent d'un moyen d'éclairage vraiment puissant (torche au magnésium, fusée éclairante, etc.), vous pourrez sans difficulté leur décrire une salle dont l'architecture n'est pas sans rappeler celle d'une grande «cathédrale». Les rails s'arrêtent au milieu et deux échafaudage métalliques munis d'escaliers permettaient de prendre place à bord des monorails. Dans un coin de la salle, ils pourront trouver les restes d'une salle d'attente dont les vitres sont brisées depuis longtemps. Il y a encore quelques distributeurs de boisson et de friandises, mais rien de tout cela ne peut être récupéré ou utilisé par les personnages .

Deux couloirs sont visibles au fond de la salle. L'un d'eux est fermé par une double porte blindée. Les portes de l'autre gisent sur le sol, comme si un titan les avait défoncées. Les panneaux indicateurs phosphorescents (lumineux dans le noir) ne porte plus de noms mais des symboles.

Les panneaux sont visibles et un scientifique pourra dire qu'ils ont été éclairés il n'y a pas très longtemps (par Duglas et ses sbires). Le panneau qui dirige vers les portes fermées représente des éprouvettes et il est de couleur rouge. L'autre est de couleur verte et représente un arbre sous une espèce de dôme.

Le couloir s'enfonce sur quelques mètres, permettant d'accéder à diverses salles remplies d'instruments et de machines divers. Il se termine par une porte métallique munie d'un volant. Un panneau y porte l'inscription «Biosphère 1». La porte s'ouvre facilement, mais les personnages pourront remarquer des traces, indiquant que quelqu'un s'est servi d'une barre à mine pour la décoincer. Elle donne sur une sorte de petite salle avec une entrée similaire en face. Les deux autres cloisons sont constituées de parois de verre et recouvertes à l'extérieur d'une mousse verte opaque. Néanmoins, on peut apercevoir une légère lumière qui filtre à travers. L'autre porte n'offrira aucune résistance à vos personnages.

La Jungle

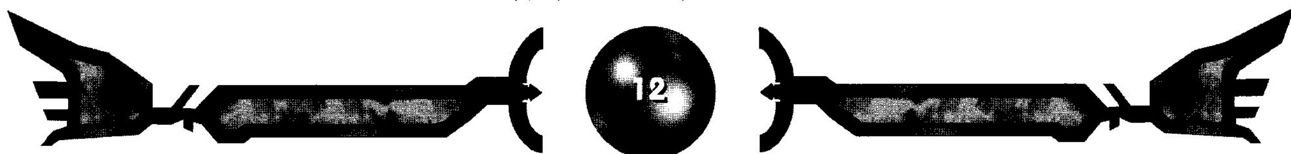
Une fois la porte passée, les personnages arrivent dans un autre univers. Ils découvrent devant eux une gigantesque jungle composée de plantes immenses. Une forte odeur d'humus et de marais en émane et le tout baigne dans une lumière orange bizarre. Des cris d'animaux se font entendre, sans qu'aucun ne soit visible. La chaleur et l'humidité sont étouffantes.

Les personnages pourront rapidement découvrir un passage taillé dans la végétation. Ce dernier semble suivre les traces d'un autre beaucoup plus ancien.

Note au Maître de Jeu : Si vous n'avez pas fait jouer l'embuscade du garage, ou si vous avez peur que vos joueurs soient un peu faibles, vous pouvez toujours vous débarrassez de l'un des mercenaires, victime de l'une ou l'autre des étranges formes de vies qui règnent ici. Cela aura le double avantage de mettre vos joueurs au courant des risques qu'ils encourent, en plus de leur facilité la vie dans le combat futur. Reportez-vous page suivante.

Les Formes de Vie Etranges.

Les radiations, les gaz et la lumière ont provoqué de nombreuses mutations, altérant les plantes et les animaux. La biosphère formant un monde équilibré, ils ont survécu tout en s'accomodant des variations. A l'origine, l'énergie de la biosphère était fournie par une prodigieuse centrale géothermique. Malheureusement, son rendement a fortement dimi-



1 **Lierre irritant :** Il provoque des démangeaisons qui inflige un malus de 20% à celui qui en est atteint. On le trouve partout. Des gants et des vêtements suffisent à s'en protéger.
2 **Lézard Minute :** S'il est dérangé, il crache son venin (VIR 8) dans les yeux de la personne. (règles page 88). Aveugle.
3 **Sables Mouvants :** Ce ne sont pas des sables mouvants naturels, mais une forme de vie qui capture et digère ses proies grâce à ce système. Les «sables» sécrètent un acide extrêmement corrosif (règles page 86).
4 **L'Arbre Fouet :** Il est constitué de milliers de filaments, coupant comme des rasoirs. Tout personne s'y frottant endure 2D10 points de dégâts, moins l'armure. Joli, mais mortel.
5 **Chenille Géante :** Il s'agit d'une chenille couverte de poils. Seul problème, elle fait près de 2 m de long pour 50 cm de diamètre. A part ça, aucun danger.
6 **Cacatoès Vampire :** Il ressemble à un perroquet classique, juste un peu plus grand. S'il est dérangé, il attaque en se servant de ses serres énormes et vise les yeux. Dégâts des serres : 2 D6. Dégâts du Bec : 2D6+1. Chance de toucher : 80 %.

nué au fil des années. Aujourd'hui, elle ne fournit plus que l'énergie nécessaire pour maintenir les lampes solaires allumées. Les animaux et les plantes ont finalement parvenu à reconstituer un cycle à peur près «naturel». Par voie de conséquence, certains sont devenus dangereux pour l'homme.

Le passage mène au centre de la Biosphère où se trouve une vague clairière. Elle est occupée par un grand bâtiment en béton de forme rectangulaire, ainsi que par quatre autres constructions en forme de dômes opaques et blancs. Recouvertes de mousse, elles atteignent environ 10 mètres de diamètre. Derrière ces bâtiments, des rochers artificiels formaient une chute d'eau à présent tarie, ainsi qu'une grotte. Deux des mercenaires sont présents et occupés à monter le camp.

Si les aventuriers parviennent à en capturer un vivant, il leur indiquera que Duglas, Boris et les autres mercenaires se sont enfoncés dans la grotte.

Le grand bâtiment est une sorte d'atelier-entrepôt. IL ne contient rien de particulier à part quelques outils, et une grande cuve vide, creusée dans le sol.

Les Dômes sont en fait des habitations. Rongées par le temps, elles sont hors d'usage. On peut néanmoins deviner que leurs utilisateurs ont évacué les lieux en catastrophe.

La Grotte Artificielle

La grotte d'origine ne fait que quelques mètres carrés. Un tunnel d'une longueur apparemment conséquente s'enfonce à 45° dans le sol. Les parois très étranges sont constituées de roches, de terre et de béton fondu.

Après quelques centaines de mètres, on devinera de la lumière et des voix se feront entendre. Lorsqu'ils arriveront à portée, les PJs pourront apercevoir Boris tenant une sorte d'étoile à la main, et Duglas, penché sur une silhouette inerte, couchée au sol. Il est apparemment en train d'insérer une forme ronde dans le poitrail de la «chose».

Le Robot

Duglas et Boris ont trouvé le robot en suivant les «instructions» donnés par le professeur Tachillius avant sa mort et ils sont en train d'essayer de le réactiver. A l'arrivée des PJs, Duglas a remis le Coeur en place (en fait son Intelligence Artificielle) et il est en train d'insérer un noyau de fusion, trouvé dans l'entrepôt. Il faudra un certain temps pour que le robot se remette en route, faisant croire qu'il est définitivement hors d'usage. C'est le moment ou jamais pour les PJs d'agir.

Le réveil et Combat

Pendant le combat, Boris essayera d'attirer ou de repousser les PJs vers l'extérieur afin de recourir à toute sa puissance, la place manquant cruellement dans le couloir.

Au milieu du combat, auquel participe Duglas, le robot se réveillera et quittera le couloir. Arrivé dehors, les PJs pourront se rendre compte de la masse de la chose. Il atteint trois mètres de haut et possède deux bras très longs arrivant presque par terre. Sa tête, en forme d'obus, comprend deux petits yeux noirs et un troisième très gros. Il n'a pas de bouche. Son corps gigantesque est encore couvert de mousses et de moisissures.

Une fois dehors, il restera un certain temps à analyser son environnement sans rien faire. Dès qu'il le verra, Duglas essayera de lui donner l'ordre d'attaquer les PJs, sans aucune réaction de sa part. Voyant cela, il ira le frapper, provoquant la réaction décrite ci dessous.

En fait, le robot n'agira que dans des circonstances particulières : s'il est attaqué ou si des bâtiments sont endommagés lors des combats.

Destruction ou ...

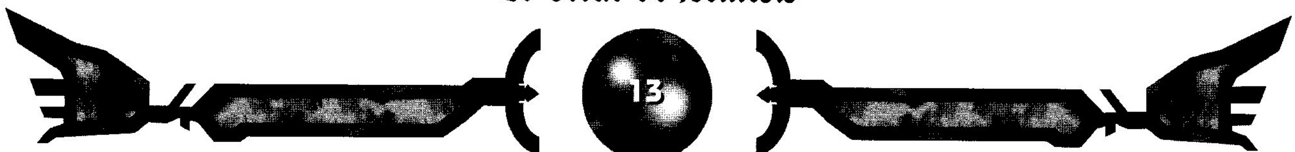
Si personne ne l'attaque, le robot partira dans la jungle sans s'occuper des combattants. Il finira dans des sables mouvants et plus personne n'entendra jamais parler de lui.

Toute action sur sa personne, même inoffensive, provoquera une réaction d'auto-défense. Il utilisera ses grands bras pour projeter sa victime à plusieurs mètres. Son gros oeil s'allumera alors et un grand rayon blanc en jaillira, découpant les arbres et les bâtiments sur son passage et y mettant le feu. Rien ne résiste à ce rayon et tout PJ ou PNJ touché devra faire un jet sur la table ci dessous. Fort heureusement, le robot n'est pas rapide et tous les PJs bénéficient d'un bonus de 20% à leurs jets d'esquive.

Néanmoins, les aventuriers ne devront pas rester trop s'attarder dans la Biosphère. En effet, ils risquent d'être touchés, sans compter que le rayon découpe et endommage la structure qui finira par s'écrouler.

Si les PJs attaquent le robot, il leur faudra des armes assez puissantes pour traverser son blindage. Comme le rayon est quasiment continu et que la tête culmine à trois mètres, ils ne pourront pas la toucher. Pour le reste du corps, à chaque coup porté, effectuez un jet sur la table de localisation page suivante (incluant les Avaries Graves).

A chaque coup porté, le blindage est diminué du 1/4 des dégâts subis, s'ils excèdent d'au moins 1 point la valeur du Blindage. Seuls les points de dégâts dépassant le Blindage sont comptabilisés dans le décompte des points de structure. Lorsqu'une localisation 1 ou 2 est détruite, le bras tombe. Lorsqu'une localisation 3 ou 4 est détruite, la jambe est coupée et le robot tombe, mais continue à se battre. Si une localisation 5 ou 6 est détruire, reportez-vous à la table des avaries.



MD : +1D4

Alliance : sans intérêt

Armes : *Cimeterre* 99 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 19 ; *Lance Bille* 78 %, dégâts 2D6, PdS 15 ; *Dague* 95 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15

Compétences Importantes : Chercher 65 %, Ecouter 62 %, Equitation 92 %, Esquive 70 %, Langue Commune 85 %, Langue Moscovite 25 %, Sauter 43 %, Se Cacher 62 %, Médecine Rudimentaire 55%, Terra Incognita 15 %.

Ariman URGASS

Loup Hurlant

FOR 18 CON 16 TAI 18 INT 9 POU 9
DEX 11 APP 6

Points de Vie : 17

MD : 1D6

Armure : 1D6+2 (1D6+2), Cotte de Maille.

Alliance : sans intérêt

Armes : *Grand Marteau* 90 %, dégâts 1D10+3+MD, PdS 15 ; *Masse Légère* 65 %, dégâts 1D6+2+MD, PdS 20.

Compétences Importantes : Chercher 35 %, Ecouter 42 %, Equitation 42 %, Esquive 20 %, Lancer 74 % (surtout son marteau), Langue Commune 65 %, Sauter 48 %, Se Cacher 51 %, Pister 93 %, Médecine Rudimentaire 45 %.

Hans SCHIRMEYER

Loup Hurlant

FOR 14 CON 12 TAI 12 INT 14 POU 11
DEX 17 APP 10

Points de Vie : 12

Armure : 1D10+2 (1D10), Armure de Plaque.

MD : +1D4

Alliance : sans intérêt

Armes : *Epée Longue* 97 %, dégâts 2D8+MD, PdS 18 ; *Arc Composite* 80 %, dégâts 1D8+2+1/2 MD, PdS 10 ; *Dague* 65 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15

Compétences Importantes : Chercher 95 %, Ecouter 72 %, Equitation 63%, Esquive 50 %, Lancer 35 %, Langue Commune 76 %, Sauter 72 %, Se Cacher 89 %, Pister 90 %.

Dill KALUM

Loup Hurlant

FOR 12 CON 14 TAI 10 INT 16 POU 13
DEX 17 APP 9

Points de Vie : 12

MD : +1D4

Armure : 1D6-1 (1D6-1), Cuir Souple.

Alliance : sans intérêt

Armes : *Poignard* 91 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Revolver* 45 %, dégâts 2D6+2, PdS 20, Perce Armure 8, 6 cps. ; Griffes de Fer 90 %, dégâts 1D4+1+MD, PdS 10,empoisonnées (Venin de Vipère, voir page 88).

Compétences Importantes : Chercher 78 %, Equitation 75 %, Esquive 65 %, Sauter 86 %, Se Cacher 99 %.

Duglas ARBENDAUM

Noble par Alliance

FOR 12 CON 13 TAI 12 INT 17 POU 14
DEX 13 APP 14

Points de Vie : 13

MD : aucun

Armure : 1D6 (1D6), Armure Tissée.

Alliance : sans intérêt

Armes : *Rapière* 89 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 15

Compétences Importantes : Art (Diplomatie) 52 %, Artisanat (Restauration d'objet ancien) 33 %, Chercher 50 %, Ecouter 43 %, Esquive 46 %, Langue Commune 85 %, Eloquence 72 %, Maîtrise Technologique 31 %, Monde Ancien 37 %, Réparer/Concevoir 65 %.



NEMESIS

Créature en Sommeil

FOR 20 CON Spé* TAI 25 INT 16 POU 3
DEX 10 APP Spéciale

Points de Vie : Spé*.

MD : +2D6

Armure : Spé*

Alliance : sans intérêt

Armes : *Bras* 60 %, dégâts 2D6+MD ; *Laser* 45 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 15.

Compétences Importantes : Chercher 100%, Réparer 100 %, Artisanat (Botanique) 100 %.